

## O PODER DAS PRÁTICAS INTERATIVAS NA SALA DE AULA

Jadi Millena Abreu Silva Soares <sup>1</sup>  
Micarla Daniele dos Santos Luz <sup>2</sup>  
Regina Célia Pereira Marques <sup>3</sup>  
Valkiria Reinaldo de Oliveira <sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

De acordo com Camargo e Daros (2018), em seu livro *A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo*, afirmam que as metodologias ativas possuem uma importância significativa para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Além disso, os autores relatam que é necessário que o processo de aprendizagem ativo seja inserido no cotidiano dos discentes, tornando-os pertencentes ao ambiente escolar. Assim, torna-se necessário optar por metodologias mais inovadoras em sala de aula, como, por exemplo, a utilização da tecnologia, jogos, desafios, entre outros métodos atrativos para os estudantes.

Desse modo, conforme Paulo Freire (1996), em sua obra *Pedagogia da Autonomia educar não é sobre transmitir conhecimento, mas sim sobre criar oportunidades para que cada um possa produzir ou construir seu próprio conhecimento*. Sob essa análise, a inserção dos alunos em salas de aula é um dos principais objetivos das aulas práticas, uma vez que o aprendizado das aulas teóricas, em sua grande maioria, não conquista a atenção dos alunos. Dessa maneira, há um processo de bloqueio de aprendizagem do aluno no âmbito escolar. Assim, com o intuito de fazer com que os alunos se sintam pertencentes a sala de aula e compreendam os temas abordados, as aulas expositivas propõem que os próprios alunos realizem o processo de aprendizagem com suas próprias mãos e ideias. Dessa forma, entende-se que as práticas educativas não são somente um complemento das aulas teóricas, mas uma conclusão da aprendizagem ministrada pelo docente desde o primeiro momento do conteúdo.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN; [jadimilena@alu.uern.br](mailto:jadimilena@alu.uern.br) ;

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, [micarladaniele@alu.uern.br](mailto:micarladaniele@alu.uern.br);

<sup>3</sup> Doutora pelo Curso de Ciências Biológicas (Microbiologia) da Universidade de São Paulo - USP, [reginamarques@uern.br](mailto:reginamarques@uern.br);

<sup>4</sup> Professor orientador: Especialista em Gestão Ambiental da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, [valkiria.reinaldo@hotmail.com](mailto:valkiria.reinaldo@hotmail.com).

Dessarte, esse relato tem como o principal intuito apresentar a nossa percepção sobre os resultados das aulas expositivas realizadas nas turmas de ensino fundamental. Dessa forma, é importante ressaltar que as aulas práticas são planejadas com o objetivo de fazer com que os alunos participem das exposições de maneira ativa, ou seja, os discentes têm o desafio de assimilar o conteúdo ministrado durante a aula teórica com a exposição ou a produção de modelos didáticos nas aulas práticas. Por fim, foi possível observar o desenvolvimento de interesse dos alunos pelos temas ministrados, como também da aproximação dos alunos com seus colegas e professores, demonstrando um envolvimento maior dos alunos em sala de aula através das aulas práticas educativas.

### **METODOLOGIA**

Durante o processo de iniciação à docência referente ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em Ciências Biológicas, tivemos o prazer de aplicar práticas educativas para alunos que estavam entre o sexto e o nono ano do ensino fundamental de uma escola municipal. Por sua vez, nossas técnicas eram utilizar materiais lúdicos, sendo estes garrafas PET para introduzi-los à importância de cuidar do meio ambiente, assim como também a execução de jogos e competições com o uso de tecnologias, para não só ajudar na aprendizagem didática, mas para aprimorar a inserção ao meio tecnológico e influenciar a participação ativa dos estudantes.

Nesse sentido, as ações que envolviam o bem-estar ambiental foram aplicadas na aula prática intitulada ‘Os 7Rs da sustentabilidade’, que aborda os atos de repensar, recusar, reduzir, reparar, reutilizar, reciclar e reintegrar. Nesse sentido, essa atividade foi planejada com o objetivo de fazer os discentes refletirem sobre a importância do cuidado com o meio ambiente em que vivem, dando ênfase no quinto erre da sustentabilidade: a reutilização. Sob essa perspectiva, em um primeiro momento, os alunos foram desafiados a produzirem um texto dissertando sobre a importância da política dos 7 erres para o bem-estar do ecossistema, enfatizando o quinto erre já mencionado. Já em um segundo momento, os discentes foram divididos em grupos, os quais tinham a tarefa de reutilizar garrafas PET para produção de estojos, que poderiam ser utilizados para o armazenamento de seus materiais escolares. Desse modo, eles conseguiram sentir efetivamente o sentido da reutilização.

Ademais, em jogos didáticos foram criados games on-line, com o uso de programas como o Kahoot, assim, foi feito questões que envolviam o conteúdo base do ensino fundamental, além de imagens ilustrativas sobre o assunto retratado. Desse modo, os jogos

foram realizados em grupos que competiam para o patamar mais alto da brincadeira. Apesar da competição muitas vezes não ser vista como saudável, o que na verdade pôde ser observado foi a cooperação entre os grupos que foram formados, aliado também à atividade em equipe.

Nesse liame, podemos concluir que essas ações de educação ambiental e educação tecnológica foram importantes para formar a capacidade de interação dos alunos, além de induzir a vontade de estar e pertencer ao meio educacional, fazendo com que sintam-se incluídos nas atividades e que tenham a real vontade de aprender.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

De acordo com Narcizo (2009) nós, seres humanos, não somos os únicos habitantes do planeta, e por isso não temos o direito de destruí-lo. Assim, a autora reforça a necessidade de que no âmbito escolar haja mais conteúdos referente à educação ambiental, pois reconhece que os indivíduos têm a capacidade de degradá-lo e preservá-lo. Dessa forma, foi notório, após a aula prática e as discussões que se seguiram sobre o papel do ser humano no planeta, a mudança de percepção dos alunos sobre si mesmos como agentes sociais. Durante a aula prática, os alunos compreenderam como o plástico é formado e quanto tempo o material demora para se decompor no meio ambiente. Além disso, os alunos refletiram e discutiram sobre seus objetos de plásticos que tornam-se dispensáveis após o uso, e reconheceram que essa é uma prática que prejudica o meio ambiente e todos os seres vivos que vivem na terra. Portanto, visto que os discentes se interessaram e compreenderam a necessidade do tema, é necessário que haja mais aulas interativas que influenciem os alunos a saírem do comodismo na sala de aula e comecem a participar de maneira ativa na escola e na sociedade em que participam, tornando a aprendizagem mais eficiente.

Ademais, segundo Fardo (2013) a gamificação não significa necessariamente desenvolver um jogo que aborde um problema específico, replicando a situação em um ambiente virtual. Em vez disso, envolve a aplicação das mesmas estratégias, métodos e formas de pensar que são usados para resolver problemas em ambientes virtuais para lidar com situações no mundo real. Dessa maneira, nos sistemas por gamificação foi alcançado o que chamamos de uma aprendizagem significativa, pois os alunos se divertem e respondem corretamente a quase todas as questões envolvendo as temáticas de ciências. Além disso, esses juvenis pedem por mais atividades do tipo, nos mostrando que é possível influenciar

nossos jovens a gostar de aprender, assim, só precisamos saber como utilizar estratégias que os insiram na sala de aula, que faça com que todos os que estão ali e ainda não sentiram a real motivação de estar a frente da turma ou ouvindo sobre as inúmeras informações que a ciência nos dispõe, finalmente deseje perguntar, participar e influenciar seus colegas e pais. Dessa maneira, teremos jovens aptos a enfrentar dificuldades no mundo social e alcançar um pleno desenvolvimento educacional.

Portanto, para fomentar ideias como o projeto que influencia a educação ambiental e o projeto de educação voltado ao meio de tecnologias, é importante que os órgãos federais influenciem e promovam cada vez mais o auxílio de iniciação à docência, para assim, professores dos setores públicos brasileiros consigam planejar juntamente com os seus auxiliares, aulas melhores e com práticas educativas. Desse modo, esses atos terão o fito de transformar a educação brasileira, tornando-a mais satisfatória e proporcionará o crescimento intelectual no país.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas foram de suma importância para o âmbito educacional, pois promoveram aos discentes do ensino fundamental maior acesso a novas estratégias didáticas que mudam, na maioria das vezes, a percepção destes sobre os conteúdos abordados, o que mostra sua importância à formação cidadã e preservação ambiental.

**Palavras-chave:** Aula prática; Inserção; Metodologias ativas; Ensino-aprendizagem; Iniciação à docência.

**Agradecimentos:** O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- Brasil (CAPES).

## REFERÊNCIAS

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A Sala de Aula Inovadora: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo. 1ª ed. Porto Alegre: Penso, 2018  
FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1,

2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em:  
<<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 04 out. 2023.

DOS SANTOS NARCIZO, Kaliane Roberta. **Uma análise sobre a importância de trabalhar educação ambiental nas escolas.** REMEA-Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, v. 22, 2009.

